Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 12»

Рассмотрено и обсуждено
на заседании методического совета школы
протокол № 13 от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
_____/ Н.В. Щербакова
приказ № 530 от 29.08 2024 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Игры на свежем воздухе» (для 1-х классов)

Составитель:
Гафурова Айгуль Рафиковна

2024 г.

Пояснительная записка

1.1. Цели и задачи обучения, воспитания и развития детей по спортивно-оздоровительному направлению внеурочной деятельности

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на свежем воздухе» может рассматриваться как одна из ступеней к формированию здорового образа жизни и неотъемлемой частью всего воспитательно-образовательного процесса в школе. Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья младших школьников.

Подвижная игра - осмысленная деятельность, направленная на достижение конкретных двигательных задач в быстроменяющихся условиях. Подвижная игра — одно из важных средств всестороннего воспитания детей. Характерная ее особенность — комплексность воздействия на организм и на все стороны личности ребенка: в игре одновременно осуществляется физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание.

Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. В подвижных играх создаются наиболее благоприятные условия для развития физических качеств. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. А это приводит к развитию выносливости.Во время игры дети действуют в соответствии с правилами, которые обязательны для всех участников. Правила регулируют поведение играющих и способствуют выработке взаимопомощи, коллективизма, честности, дисциплинированности. Вместе с тем необходимость выполнять правила, а также преодолевать препятствия, неизбежные в игре, содействует воспитанию волевых качеств — выдержки, смелости, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями.В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач. Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности.Игры помогают ребенку расширять и углублять свои представления об окружающей действительности. Выполняя различные роли, изображая разнообразные действия, дети практически используют свои знания о повадках животных, птиц, насекомых, о явлениях природы, о средствах передвижения, о современной технике. В процессе игр создаются возможности для развития речи, упражнения в счете и т.д. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве; желание обладать силой, ловкостью,

выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий, коллективный характер. В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

Цель программы:

- Создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.

Задачи:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Цели и задачи программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на свежем воздухе» соответствуют целям и задачам основной образовательной программы, реализуемой в МАОУ СОШ №12.

Целью реализации основной образовательной программы начального общего образования является обеспечение планируемых результатов по достижению выпускником начальной общеобразовательной школы целевых установок, знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями ребёнка младшего школьного возраста, индивидуальными особенностями его развития и состояния здоровья.

В соответствии с ФГОС на ступени начального общего образования решаются следующие **задачи**:

- становление основ гражданской идентичности и мировоззрения обучающихся;
- формирование основ умения учиться и способности к организации своей деятельности: принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогом и сверстниками в учебном процессе;
- духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся, предусматривающее принятие ими моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей;
- укрепление физического и духовного здоровья обучающихся.

Цель и задачи реализации основной образовательной программы учреждения не противоречат цели и задачам ВОП школы согласно программе развития образовательного учреждения.

1.2. Межпредметные связи программы внеурочной деятельности

Нельзя не использовать межпредметные связи в программе внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на свежем воздухе», так как многие темы других предметов по своему содержанию достаточно тесно соприкасаются с темами данного курса. **Связь с математикой.** С определёнными математическими понятиями на начальном этапе обучения учащиеся знакомятся при построении в одну шеренгу (это прямая), в колонну по два, по три- (параллельные прямые), в круг -(окружность) и т.д. Счет предметов, сравнение предметов, устные вычислительные приемы и т.д. **Связь с литературой.** В процессе игры дети знакомятся с русским народным творчеством: закличками, считалками, песнями, прибаутками, поговорками.

Связь с окружающим миром. Для характеристики того или иного периода школьникам напоминают исторические события этого периода, объясняют историческую обусловленность взглядов, идей. Важно познакомить учащихся с жизненными процессами организма не только в состоянии покоя, но и во время мышечной деятельности.

1.3. Особенности реализации программы внеурочной деятельности: форма, режим и место проведения занятий, виды деятельности

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на воздухе» предназначена для обучающихся 1 классов. Реализация программы осуществляется посредством двигательной деятельности с общеразвивающей направленностью. В процессе овладения этой деятельностью у младших школьников не только совершенствуются физические качества, но и активно развиваются сознание, мышление, творческая самостоятельность.

Занятия проводятся на улице, в спортивном зале во время динамической паузы.

Данная работа начинается с 1класса на доступном младшим школьникам уровне, преимущественно в виде:

- подвижных игр,
- народных оздоровительных игр,
- прогулок,
- физкультурных праздников,
- спортивных соревнований.

1.4. Количество часов программы внеурочной деятельности и их место в учебном плане

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на свежем воздухе» составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение 2 часа в неделю: 1 класс — 66 часов в год,

Основные направления реализации программы:

– организация и проведение инструктажа по технике безопасности в разных ситуациях;

– организация и проведение разнообразных мероприятий оздоровительного характера;

– организация и проведение динамических прогулок и игр на свежем воздухе в любое время года;

– организация и проведение подвижных игр, активное использование спортивного стадиона.

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на свежем воздухе» состоит из четырёх частей:

– ***1 четверть*** «Современные подвижные игры»: ознакомление с играми, требующими командного состава.

– ***2 четверть*** «Старинные народные игры»: ознакомление с играми старины, культурой и этикетом того времени.

– ***3 четверть*** «Русские народные игры и забавы»: формирование у обучающихся интеллектуальных способностей, культуры эмоций и чувств.

– ***4 четверть*** «Русские игровые традиции»: формирование у обучающихся чувства ответственности за свое здоровье, мода и гигиена, профилактика вредных привычек.

Реализация данной программы в рамках внеурочной деятельности соответствует предельно допустимой нагрузке обучающихся начальной школы.

2. Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на воздухе» является формирование следующих умений:

– целостный, социально ориентированный взгляд на мир;

– ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;

– способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;

– активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

– проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

– освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;

– развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей на основе конструктивных стратегий совладания и умения мобилизовать свои личностные и физические ресурсы стрессоустойчивости;

– освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на воздухе» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

– умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
– планирование общей цели и пути её достижения;
– распределение функций и ролей в совместной деятельности;
– конструктивное разрешение конфликтов;
– осуществление взаимного контроля;
– оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
– принимать и сохранять учебную задачу;
– планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
– учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
– адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
– различать способ и результат действия;
– вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

2. Познавательные УУД:

– добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
– перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
– преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;
– устанавливать причинно-следственные связи.

3. Коммуникативные УУД:

– взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
– адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
– допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
– учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

– формулировать собственное мнение и позицию;
– договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
– совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
– учиться выполнять различные роли в группе.

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

Первостепенным результатом реализации программы внеурочной деятельности является физическая подготовленность и степень совершенства двигательных умений, высокий уровень развития жизненных сил, нравственное, эстетическое, интеллектуальное развитие:
– двигательная подготовленность как важный компонент здоровья учащихся;
– развитие физических способностей;
– освоение правил здорового и безопасного образа жизни;
– развитие психических и нравственных качеств;
– повышение социальной и трудовой активности;планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической активности;
– организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры;
– взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
– применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

2.1. Требования к знаниям и умениям, которые должны приобрести обучающиеся в процессе реализации программы внеурочной деятельности

В ходе реализация программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры на свежем воздухе» обучающиеся должны **знать**:
– основы истории развития подвижных игр в России;
– педагогические, физиологические и психологические основы обучения двигательным действиям и воспитания физических качеств;
– возможности формирования индивидуальных черт свойств личности посредством регулярных занятий;
– индивидуальные способы контроля за развитием адаптивных свойств организма, укрепления здоровья и повышение физической подготовленности;
– правила личной гигиены, профилактика травматизма и оказания доврачебной помощи;
– влияние здоровья на успешную учебную деятельность;
– значение физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья.

Должны уметь:

– адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях;
– отвечать за свои поступки;

– отстаивать свою нравственную позицию в ситуации выбора;
– технически правильно осуществлять двигательные действия, использовать их в условиях соревновательной деятельности и организации собственного досуга;
– проводить самостоятельные занятия по развитию основных физических способностей, коррекции осанки и телосложения;
– разрабатывать индивидуальный двигательный режим, подбирать и планировать физические упражнения;
– управлять своими эмоциями, эффективно взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, владеть культурой общения;
– соблюдать правила безопасности и профилактики травматизма на занятиях физическими упражнениями, оказывать первую помощь при травмах и несчастных случаях;
– пользоваться современным спортивным инвентарем и оборудованием.

2.2. Формы учета знаний и умений, система контролирующих материалов для оценки планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности

Контроль и оценка результатов освоения программы внеурочной деятельности зависит от тематики и содержания изучаемого раздела.

Продуктивным будет контроль в процессе организации следующих форм деятельности:
– конкурсы;
– ролевые игры;
– выполнение заданий соревновательного характера;
– оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению ЗОЖ);
– результативность участия в конкурсных программах и др.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

«Подвижные игры на свежем воздухе»

Программа включает четыре основных раздела:
Раздел 1 Современные подвижные игры **(16 ч.)**
1 четверть
Тема 1 Здоровый образ жизни (1ч)
Тема 2 Здоровье в порядке - спасибо зарядке! (1ч)
Тема 3 Личная гигиена (1ч)
Тема 4 Профилактика травматизма (1ч)
Тема 5 Нарушение осанки (1ч)
Тема 6 Современные подвижные игры (11ч)
Раздел 2 Старинные подвижные игры **(16 ч.)**
2 четверть
Тема 1 Здоровый образ жизни (1ч)
Тема 2 Здоровье в порядке - спасибо зарядке! (1ч)
Тема 3 Личная гигиена (1ч)

Тема 4 Профилактика травматизма (1ч)
Тема 5 Нарушение осанки (1ч)
Тема 6 Старинные подвижные игры. Культура и этикет (11ч)
Раздел 3 Русские народные игры и забавы **(18 ч.)**
3 четверть
Тема 1 Здоровый образ жизни (1ч)
Тема 2 Здоровье в порядке - спасибо зарядке! (1ч)
Тема 3 Личная гигиена (1ч)
Тема 4 Профилактика травматизма (1ч)
Тема 5 Нарушение осанки (1ч)
Тема 6 Русские народные игры и забавы (13ч)
Раздел 4 Русские игровые традиции **(16 ч.)**
4 четверть
Тема 1 Здоровый образ жизни (1ч)
Тема 2 Здоровье в порядке - спасибо зарядке! (1ч)
Тема 3 Личная гигиена (1ч)
Тема 4 Профилактика травматизма (1ч)
Тема 5 Нарушение осанки (1ч)
Тема 6 Русские игровые традиции (11ч)

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 четверть

«Современные подвижные игры»

№	Тема	Кол. часов	Теория	Практи-ческие занятия	Дата
1	Здоровый образ жизни	1	1		
2	Здоровье в порядке - спасибо зарядке!	1		1	
3	Личная гигиена	1	1		
4	Профилактика травматизма	1	1		
5	Нарушение осанки	1		1	
6	Современные подвижные игры: «Мяч по кругу»	1		1	
7	«Поймай рыбку»	1		1	
8	«Цепи кованы»	1		1	
9	«Без пары»	1		1	
10	«Змейка на асфальте»	1		1	
11	«Бег с шариком»	1		1	
12	«Нас не слышно и не видно»	1		1	
13	«Третий лишний»	1		1	
14	Эстафета	1		1	
15	«Веревочка»	1		1	
16	«День и ночь»	1		1	

2 четверть

«Старинные подвижные игры»

№	Тема	Кол. часов	Теория	Практи-ческие занятия	Дата
1	Здоровый образ жизни	1	1		
2	Здоровье в порядке - спасибо зарядке!	1		1	
3	Личная гигиена	1	1		
4	Профилактика травматизма	1	1		
5	Нарушение осанки	1		1	
6	**Старинные подвижные игры** «Двенадцать палочек»	1		1	
7	«Чижик»	1		1	
8	«Пустое место»	1		1	
9	«Городки»	1		1	
10	«Пятнашки»	1		1	
11	«Волки и овцы»	1		1	
12	«Горелки»	1		1	
13	«Серый волк»	1		1	
14	«Ловись, рыбка, большая и маленькая»	1		1	
15	«Догонялки на санках»	1		1	
16	Эстафета	1		1	

3 четверть

«Русские народные игры и забавы»

№	Тема	Кол. часов	Теория	Практи-ческие занятия	Дата
1	Здоровый образ жизни	1	1		
2	Здоровье в порядке- спасибо зарядке!	1		1	
3	Личная гигиена	1	1		
4	Профилактика травматизма	1	1		
5	Нарушение осанки	1		1	
6	**Русские народные игры и забавы** «Щука»	1		1	
7	«Водяной»	1		1	
8	«Третий лишний»	1		1	
9	«На золотом крыльце сидели…»	1		1	
10	«Кандалы»	1		1	
11	«Ворота»	1		1	
12	«Слон»	1		1	
13	«Козел»	1		1	
14	«Лягушки и цапля»	1		1	
15	«Волк во рву»	1		1	
16	«Прыгуны»	1		1	
17	«Лошади»	1		1	
18	«Горячая картошка»	1		1	

4 четверть

«Русские игровые традиции»

№	Тема	Кол. часов	Теория	Практи-ческие занятия	Дата
1	Здоровый образ жизни	1	1		
2	Здоровье в порядке - спасибо зарядке!	1		1	
3	Личная гигиена	1	1		
4	Профилактика травматизма	1	1		
5	Нарушение осанки	1		1	
6	**Русские игровые традиции в подвиж-ных играх** «Зазывалки»	1		1	
7	«Жребий»	1		1	
8	«Волки во рву»	1		1	
9	«Волки и овцы»	1		1	
10	«Медведь и вожак»	1		1	
11	«Водяной»	1		1	
12	«Невод»	1		1	
13	«Чехарда»	1		1	
14	«Птицелов»	1		1	
15	«Жмурки»	1		1	
16	«Кот и мышь»	1		1	

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 ЧЕТВЕРТЬ

«Современные подвижные игры»

Тема 1 Здоровый образ жизни
Беседа о здоровом образе жизни.

Тема 2 Здоровье в порядке - спасибо зарядке!
Комплекс упражнений утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена
Что такое гигиена. Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма
Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса.

Тема 5 Нарушение осанки
Упражнения для укрепления осанки.

Современные подвижные игры:

Тема 6 «Мяч по кругу»
Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – коснуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим.

Тема 7 «Поймай рыбку»
Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удается образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

Тема 8 «Цепи кованы»
2 команды встают в шеренги лицом друг к другу на расстояние 10 - 30 м. Расстояние между отдельными игроками 1 м. Играющие держатся за руки. По сигналу учителя одна из команд начинает игру словами: -Цепи кованы -Раскуйте нас. Вторая команда отвечает: -Кем из нас? и посылает игрока к команде - сопернице. Он должен попытаться разорвать цепь игроков этой команды. Если это игроку удается, то он забирает с собой двух игроков, образовавших порванное им звено цепи. Если же нет, то он сам становится "пленником". Игроки обеих команд по очереди повторяют свои попытки.

Тема 9 «Без пары»
Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет либо рассказывает стих, отгадывает загадку и тд.

Тема 10 «Змейка на асфальте»
Начертить прямую и изогнутую линию и учиться ходить по ней, тренируя координацию.

Тема 11 «Бег с шариком»
Игроки от каждой команды получают по одному шарику и ложке. По сигналу учителя игроки должны взять ложку с шариком и начать бег, стараясь не уронить шарик. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая.

Тема 12 «Нас не слышно и не видно»
Учитель завязывает водящему глаза. Остальные располагаются в 20 шагах от него по кругу. Тот из детей, на кого укажет учитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий. Заслышав движение, должен указать рукой , откуда он его слышит. Если он укажет правильно, то незадачливому невидимке придется стать ведущим. Победит тот, кто сумеет приблизится к ведущему и дотронуться его рукой.

Тема 13 «Третий лишний»
Все становятся парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот кто остался без пары начинает убегать. И так до тех пор, пока кого- то не поймают.

Тема 14 Эстафета
Команды становятся в одну линию друг за другом, и каждый участник получает по одному снежку (снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги.) По команде учителя игрок бросает первый снежок, а второй ребенок бежит к месту падения «снежного снаряда» и оттуда запускает свой снежок. Таким же образом поступают и все остальные игроки из команды. Когда все участники сделали бросок, победа присуждается той команде, которая отошла дальше от стартовой линии, то есть побеждают те, чьи броски в сумме оказались самыми дальними.

Тема 15 «Веревочка»
Играющие образуют круг, держась руками за веревку. Водящий, передвигаясь произвольно внутри круга, старается ударить кого-либо по руке. Кто не успел отдернуть руку, становится водящим

Тема 16 «День и ночь»
Играющих делят на две команды, которые становятся в две шеренги у средней линии площадки спиной друг к другу на расстоянии 2 *м.* Одна команда - «день», другая - «ночь». Педагог называет ту или иную команду неожиданно. Если он говорит «ночь», то эта команда убегает, а команда «день» догоняет ее. Затем подсчитывают осаленных, и все игроки становятся на свои места. Очередность вызовов команд не соблюдают, но число вызовов должно быть одинаковым. Выигрывает команда, осалившая больше игроков. Исходное положение можно менять: стоя лицом, боком друг к другу и т. д.

2 ЧЕТВЕРТЬ

«Старинные подвижные игры»

Тема 1 Здоровый образ жизни
Беседа на тему «Если хочешь быть здоров…»

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!
Комплекс упражнений для утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена
Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма
Правила по ТБ.

Тема 5 Нарушение осанки
Упражнения для укрепления осанки.

Старинные подвижные игры:

Тема 6 «Двенадцать палочек» Эта игра является одним из вариантов пряток. Для игры понадобится 12 палочек и дощечка. Дощечку укладывают на бревнышко или камень так, чтобы один ее край упирался в землю, а другой был приподнят. На нижний край доски укладывают палочки. По жребию выбирается ведущий. Он подходит к дощечке и наступает на свободный ее край, палочки разлетаются, ведущий начинает их собирать, в это время остальные участники должны спрятаться. Ведущий ищет игроков, найденный игрок выбывает из игры. Пока ведущий разыскивает участников, один из игроков незаметно пробирается к дощечке и ударяет по ней ногой со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки снова разлетаются, а ведущий опять должен их собрать. Участники в это время имеют возможность перепрятаться.

Тема 7 «Чижик»
Для игры вам понадобится 2 палки разной длины, короткая — чижик, длинная — бита. На площадке, где будет проходить игра, рисуют кон — квадрат со стороной, равной длине биты. Кон устраивается ближе к одному из краев площадки. Площадка должна быть ровной, с твердой поверхностью. Перед игрой определяется, кто идет на кон, а кто остается водить в поле. Игроки заранее договариваются, до какого количества очков идет игра. Водящий уходит в поле и встает, где хочет. Бьющий кладет чижик в середину кона, направляя его одним кольцом в поле. Затем ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх — очко уже заработано. Вторым ударом игрок старается отбить чижа как можно дальше в поле — второе очко. Таким образом, очко дается за каждый удар битой. Водящий поднимает чижик, упавший в поле, и старается забросить его обратно в кон. Если кон плохо виден издалека, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биту. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.

Тема 8 «Пустое место»
В этой игре должны участвовать не менее 10 человек. Путем жеребьевки выбирается ведущий, остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки. Ведущий несколько раз медленно обходит круг с внешней стороны. Потом неожиданно хлопает кого-нибудь из участников по плечу и мигом бежит вперед. Тот игрок, которого выбрал ведущий, отцепляется от соседей и старается быстрее обежать круг навстречу водящему. Важно первым занять пустое место. В круге остается игрок, занявший пустое место первым и успевший взяться за руки с соседями. Опоздавший становится водящим. Необходимо помнить о следующих правилах:

- водящий ходит шагом до тех пор, пока не «вызовет» кого-то ударом по плечу;
- во время бега запрещено касаться участников, стоящих в круге;
- если ведущий прибегает на пустое место вторым, в следующий раз он не имеет права вызывать на состязание того же участника.

Тема 9 «Городки»
Чертят квадрат, в котором выстраивают «городки» из круглых брусочков. «Городки могут быть любой формы. Каждый игрок по очереди кидает палку и старается сбить «городок». Если игрок сбил городок, считают, сколько брусочков вылетело из зоны квадрата. Они и прино-

сят очки.
Потом палка передаётся другому игроку, и он выполняет то же самое. В случае, если игрок промахнулся, он должен передать палку (биту) следующему.
Выигрывает тот, кто больше всех наберёт очков.

Тема 10 «Пятнашки»

Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать.Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать:

- новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал;
- если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

Тема 11 «Волки и овцы»

Выбирают ведущего — «волка». Остальные игроки — «овцы». «Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» «Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно! Волк!», и все «овцы» бросаются врассыпную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».

Тема 12 «Горелки»

Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну.
Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны.
Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удается поймать одного из игроков, то он вместе с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

Тема 13 «Серый волк»

Путем жеребьевки выбирают «серого волка», остальные участники — «детки». «Волк» сидит в сторонке на бугорке, молчит. «Детки» ползают перед ним, будто собирая ягоды, и приговаривают:
Щипу, щипу, щипу по ягодку,
По черную смородинку:
Батюшке в ставчик,
Матушке в рукавчик,
Серому волку —
Травки на лопату.
Дай бог умыться,
Дай бог убраться,
Дай бог бежать!
После последних слов «детки» поднимаются, делают вид, что бросают в «волка» ягоды, и бегут. Разъяренный «волк» бросается за ними. «Детки» пытаются увернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.

Тема 14 «Ловись, рыбка, большая и маленькая»

Для игры понадобится длинная веревка или скакалка с грузом на конце — «удочка». Грузом может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка не была травмо опасной. Выбирают ведущего — «рыбака», остальные игроки — «рыбки». «Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2-3 м от «рыбака »). Расстояние между «рыбками » должно быть приблизительно одинаковым. «Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая выше

и выше, но не более чем на 20 см над землей. А «рыбки» должны, подпрыгивая, ускользать от «удочки» (через нее можно также перепрыгивать). Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идет до последнего игрока. «Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужно прыгать там, где встал первоначально. «Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, наматывая ее на руку, а также имеет право менять направление вращения.
Тема 15 «Догонялки на санках» Это зимний вариант классических догонялок. Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат — поле. За его пределы выезжать нельзя. Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока, чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматически становится догоняющей.
Тема 16 Эстафета Играющие в двух колоннах, выстраиваются параллельно друг другу у лицевой линий. По сигналу первые ведут мяч вперед до противоположной стороны (до отмеченного места), останавливаются, бросают мяч двумя руками в стену, ловят его, и ведут мяч обратно. На расстоянии 3-4 м от колонны они останавливаются, передают мяч двумя руками от груди очередному игроку и сами становятся в конец колонны. Команда, закончившая ведение быстрее, выигрывает. Можно на пути ведения расставить булавы, тогда игроки должны вести мяч, обводя их.

3 ЧЕТВЕРТЬ

«Русские народные игры и забавы»

Тема 1 Здоровый образ жизни Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).
Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке! Комплекс упражнений утренней гимнастики.
Тема 3Личная гигиена Правила личной гигиены.
Тема 4 Профилактика травматизма Правила ТБ.
Тема 5 Нарушение осанки Упражнения для укрепления осанки
Русские народные игры и забавы: **Тема 6 “Щука”** Вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они салят следующего, последний осаленный игрок становится водящим. “?” (без названия) Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.
Тема 7 “Водяной” Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.
Тема 8 “Третий лишний” Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убегать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

Тема 9 “На золотом крыльце сидели…”

Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, … (дальше не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами .Итак, игроки вокруг должны прыкать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

Тема 10 “Кандалы”

(Сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: – Кандалы. – Скованы. – Раскуйте. – Кем? – Другом моим. – Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.

Тема 11 “Ворота”

Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами – “стража”, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

Тема 12 “Слон”

Играют две команды: “слоны” встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них и “слон” пытается идти с этой ношей (на мой взгляд, не совсем безобидная игра)

Тема 13 “Козел”

Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (”козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел _король_ по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хороводавыбираетпринцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем… (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

Тема 14 «Лягушки и цапля»

Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами со стороной 20 см, между которыми протянуты верёвки. На концах верёвок мешочки с песком. В стороне гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своём гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает через верёвку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли, они выскакивают из болота. Пойманных лягушек, цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота, и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2 -3 повторений игры выбирается новая цапля. *Указания.* Верёвки выкладываются на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если их задеть при прыжке. Упавшую верёвку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по болоту. Через верёвки лягушки могут только перепрыгивать.

Тема 15 «Волк во рву»

Поперёк площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий - волк. Остальные играющие - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. По словам воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2 --3 пробежек выбирается или назначается другой водящий.

Указания. Коза считается пойманной, если волк коснулся её в тот момент, когда она перепрыгивала через ров, или если она попала в ров ногой.

Тема 16 «Прыгуны»

На землю кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их ногами. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то, скрещивая, то, разводя ноги, задевая палку. На каждое четверостишие прыгает другой ребенок,

«Зайка беленький сидит, и ушами шевелит,
Вот так, вот так, и ушами шевелит.
Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.
Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп
Надо лапочки погреть.
Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать.
Скок-скок, скок-скок,
Надо зайке поскакать».
*Указания:*прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать и заканчивать прыжки в соответствии с началом и окончанием чтения стихов.
*Усложнение:*во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.

Тема 17 «Лошади»
На конюшне стоят лошади, недалеко от них сидят на скамейках конюхи с вожжами. Старший конюх - воспитатель подходит к дощечке, подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводит лошадей, запрягают их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом. По сигналу «лошади испугались» разбегаются в разных направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется.
Указания: успеть построиться, пока слышны удары; правильно, ритмично выполнять галоп; ловить можно любую лошадь; лошадь не должна убегать из конюшни.
Усложнение: Каждый конюх делает себе «тройку».

Тема 18 «Горячая картошка»
Количество игроков: не менее трех
Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, чтобы не обжечься.

4 ЧЕТВЕРТЬ
«Русские игровые традиции»

Тема 1 Здоровый образ жизни
Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!
Комплекс упражнений для утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена
Что такое гигиена. Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма
Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса.

Тема 5 Нарушение осанки
Упражнения для укрепления осанки

Русские игровые традиции в подвижных играх
Тема 6 «Зазывалки»
Предыгровые *зазывалки*, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. *Зазывалки* использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:
Чижик-пыжик воробушек,
По улоньке скачет,
Девиц собирает
Поиграть-поплясать
Себя показать?.
Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший

их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желающие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор:
Тай-тай, налетай!
Никого не принимай!
Так как в большинстве игр требуется *водящий*, нередко *зазывалка* использовалась заодно и для его определения:
Последнему ? водить!
В тех случаях, когда *зазывалка* не определяла *водящего* или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали *жребий* или *считалку*.

Тема 7 «Жребий»

Жребий в игровой традиции выполняет функцию высшей справедливости. Его решению при распределении игровых ролей все обязаны подчиняться беспрекословно. Обычно жеребьевка предназначена для тех игр, в которых предусмотрено две команды. Из числа самых ловких игроков выбираются две *матки (капитана)*, затем ребята, примерно равные по силам и возрасту, отходят парами в сторону, сговариваются и, договорившись, подходят к *маткам*:
Мати, мати,
Что вам дати?
и спрашивают, кто из них кого выбирает:
Какого коня ? сивого
Или златогривого?
Или:
За печкой заблудился
Или в стакане утопился? И т.д.

Тема 8 «Волки во рву»

На земле чертиться коридор, шириной около метра обозначающий *ров*. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во *рву* располагаются водящие, *волки*. Их немного, два или три и они не имеют права покидать *ров*. Остальные играющие ? *зайцы*. *Зайцы* стараются перепрыгнуть через *ров* и не оказаться осаленными *волками*. Если до *зайца* дотронулись, он выбывает из игры или сам становится *волком*.
Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога *зайца* коснулась территории *рва*, это значит, что он *провалился в ров* и в этом случае также выбывает из игры.

Тема 9 «Волки и овцы»

На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 - 4 шага в ширину и называемые*загонами*.
Играющие назначают одного из участников *пастухом*, другого - *волком*, а остальные остаются в роли *овец*.
Пространство между *загонами*, называется *полем*. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство - *логовище волка*.
После этого *овцы* размещаются в одном из *загонов*, а сам *пастух* становится в поле вблизи *загона*.
Волк, предлагает *пастуху* погнать стадо *овец* в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое *логовище*. *Пастух* старается оградить *овец*, направляющихся в противоположный *загон*, от *волка*. Пойманные *волком* становятся его помощниками. Помощники не могут ?ловить? *овец*, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в *загон*. После очередной поимки *волк* вновь обращается к *пастуху* со словами: ?*гони стадо в поле*?, и игра продолжается.
Число помощников *волка* постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за *овцами*.
Волк не должен оставлять *логовища* до тех пор, пока *овцы* не выйдут из своего *загона* и не

двинутся по направлению к противоположному.
Волк может ловить *овец* лишь в *поле*.

Тема 10 «Медведь и вожак»

Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра.
Одного из участников назначают *медведем*, другого *вожаком*. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному *вожаком*, игра начинается, и все бросаются на *медведя*, стараясь запятнать его.*Вожак,* охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к медведю, прежде чем медведь получит 5-6 легких ударов.
Если *вожаку* это удается, запятнанный им игрок становится *медведем*. А в том же случае, если*медведь* получит вышеуказанное количество ударов, и *вожак* не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится *медведем*, а нанесший последний удар ? *вожаком*.
Пятнающие *медведя* должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.
В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: *вожака* и *медведя* ? остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока*вожак* не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль *медведя*.

Тема 11 «Водяной»

Водяной **(***водящий)* сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:
Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.
Круг останавливается и *водяной* встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.
Задача *водяного* - определить, кто перед ним. Если *водяной* угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.
Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

Тема 12 «Невод»

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя *невод*. Их задача ? поймать как можно больше *плавающих рыб*, т.е. остальных игроков. Задача *рыб* ? не попасться в *невод*. Если*рыбка* оказалась в *неводе*, то она присоединяется к водящим и сама становится частью *невода*.
Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой *проворной рыбкой*.
Рыбки не имеют права рвать *невод*, т.е. расцеплять руки у *водящих*

Тема 13 «Чехарда»

Один из игроков выбирается на роль *козла*. Оставшиеся по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через *козла*, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место *козла*, а бывший *козел* идет прыгать. Для сложности вместо одного*козла* можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку.
Козлу запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.

Тема 14 «Птицелов»

Играющие определяют одного игрока, который становится *птицеловом*. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся *птицами*. *Птицы* встают в круг, в центре которого ? *птицелов* с завязанными глазами. *Птицы* ходят вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке.
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!
Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать*птиц*. Тот, кого он нашел, подражает крику *птицы*, которую он выбрал. *Птицелов* угадывает название *птицы* и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится *птицеловом*. Если*птицелов* ошибается ? игра продолжается в тех же ролях. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Тема 15 «Жмурки»

С помощью считалки выбирают водящего ? *жмурку*. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:
- *Кот, кот, на чем стоишь?*
- *На квашне.*
- *Что в квашне?*
- *Квас.*
- *Лови мышей, а не нас!*

После этих слов участники игры разбегаются, а *жмурка* их ловит. Пойманный меняется ролями с*водящим*.
Жмурке запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.

Тема 16 «Кот и мышь»

Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только кот поймал мышь, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.
Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

5. Литература

1. Антропова, М.В., Кузнецо Смирнов И.К. Здоровьесберегающие образовательные технологии в современной школе. М., 2020
2. Дереклеева, Н.И. Справочник классного руководителя: 1-4 классы / Под ред. И.С. Артюховой. – М.: ВАКО, 2017 г., - 167 с. (Педагогика. Психология. Управление.)
3. Колемаскина Л.В., Акимова Н.М. Игры для динамической паузы. Ж. «Начальная школа» 2012 г., №11, с.18.
4. Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1-4 классы). – М.: ВАКО, 2021.
5. Патрикеев, А.Ю. Подвижные игры.1-4 класса. М.: Вако, 2019. - 176с. - / Мозаика детского отдыха.
6. Подвижные игры: 1–4 классы./ Авт.-сост. А.Ю. Патрикеев. – М.: ВАКО, 2017.
7. Тихомирова Л.Ф. 1. Зимние подвижные игры: 1–4 классы./ Авт.-сост. А.Ю. Патрикеев. – М.: ВАКО, 2019.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 376304230083447847618637456882370283188412430592

Владелец Щербакова Наталья Васильевна

Действителен С 22.04.2024 по 22.04.2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 206975708896086309713996961436711436381829397177

Владелец Щербакова Наталья Васильевна

Действителен С 07.07.2026 по 07.07.2027

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 206975708896086309713996961436711436381829397177

Владелец Щербакова Наталья Васильевна

Действителен С 07.07.2026 по 07.07.2027